

Создание узоров на основе графических файлов

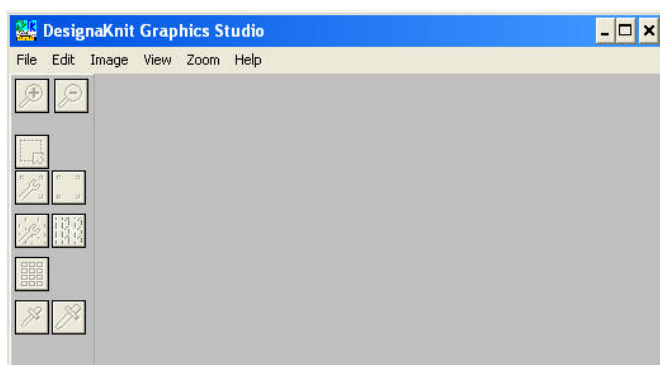
Автор: Лиза ПРАСС

У нас появилась симпатичная картинка и мы хотим видеть ее на нашем изделии.

[Скачать](#)

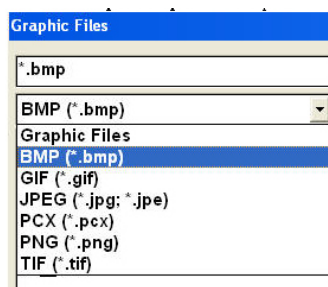


Чтобы осуществить наше желание мы запустим подпрограмму Graphic Studio перед нами откроется окно подпрограммы.

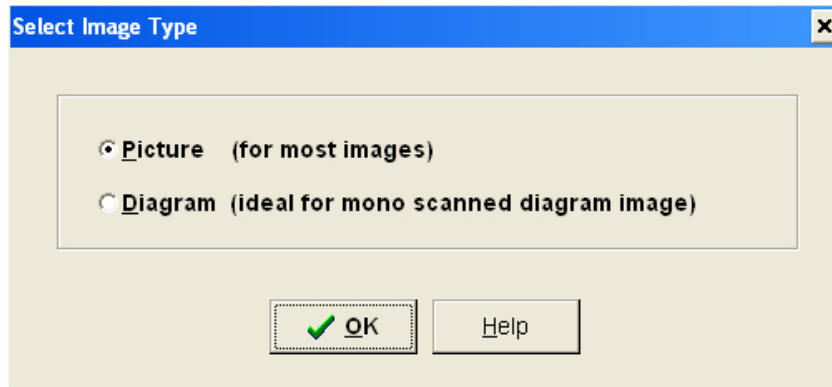


Мы с вами уже опытные и знаем, что такое главное меню и панель с инструментами. На всякий случай повторюсь. Главное меню - это текстовое выпадающее меню вверху окна программы (File, Edit, Image и т.д.), а Панель с инструментами находится слева.

Чтобы загрузить изображение для последующей обработки необходимо зайти в меню **File-Open Graphic** и в открывшемся окне выбрать нужный нам файл.



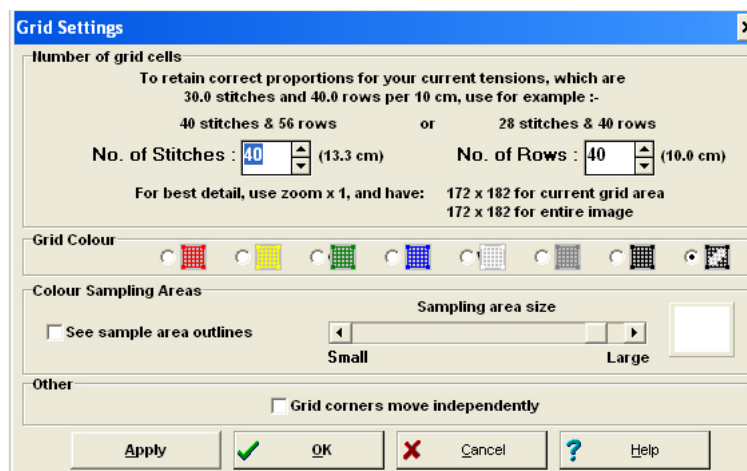
Немного лирики о форматах файлов изображений. Программа работает исключительно с растровыми файлами. Все возможные форматы, которые понимает программа, перечислены на рисунке выше. Помимо растровых файлов мы можем использовать векторные файлы, но предварительно, их необходимо сохранить в растровом формате. Для этих целей существуют программы просмотрщики и графические редакторы, такие как (ThumbsPlus, InfranView, Corel и т.д.) Вам достаточно открыть векторный файл в одной из этих программ и пересохранить его с расширением понятным нашей программе. Определившись с изображением мы загружаем его в программу, после чего открывается окно где нам предлагают выбрать один из двух вариантов



Picture - подходит для большинства цветных растровых изображений.

Diagram - следует использовать для черно-белых изображений.

Выбираем необходимое, в нашем случае Picture жмем Ок и начинаем разбираться со следующими настройками.



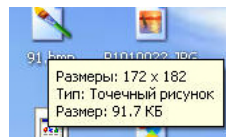
Сложного ничего нет.

Number of grid cells - нам предлагают ввести значение количества рядов и петель. Главное разобраться, какие значения мы можем вводить и как правильно рассчитать будущее количество петель.

Для этого нам ввели подсказку, сообщив, что:

1. Для лучшего результата оптимальнее ввести значение 172 петель и 182 ряда (For best detail, use zoom x1, and have:)
2. Наше изображение размером 172 петли на 182 ряда.(for entire image).

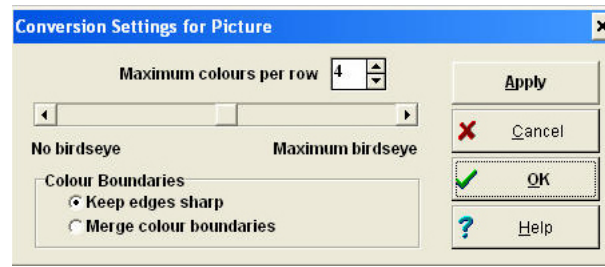
Отчего же зависят эти значения и почему программа предложила именно такой расклад петель и рядов? А зависит это от размера изображения в пикселях, посмотреть которое вы сможете просто наведя мышкой на файл.



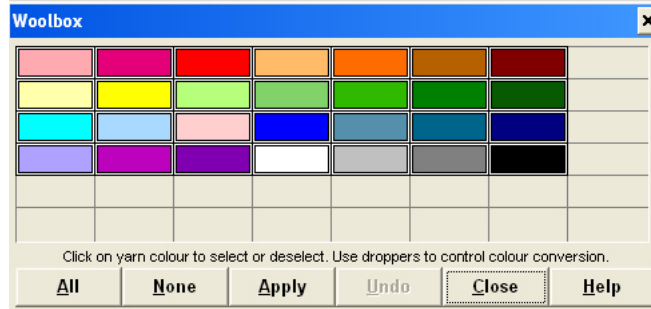
Растровые рисунки состоят из точек. Вот количество этих точек и определяет программа. Каждую точку она приравнивает к одному пикселю экрана и одной будущей петле дизайна. В ваших руках изменить количество этих точек, но поскольку вы работаете с растровым изображением, надо быть готовыми, что результат не всегда будет удовлетворять вашим желаниям. Частенько изменение размера изображения ведет к ухудшению его качества.

Итак, как же изменить размер изображения? Для этого не нужны никакие дополнительные программы, все можно сделать не выходя из программы. Давайте попробуем это сделать.

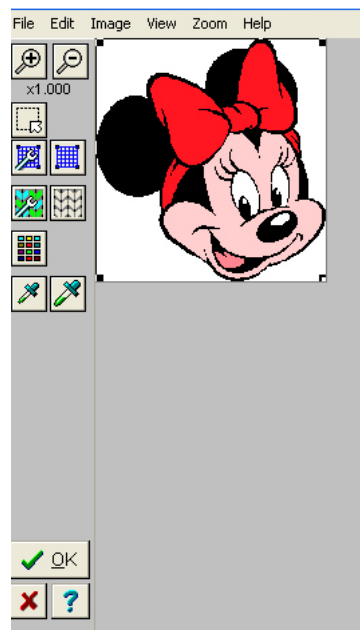
Загрузив рисунок в программу и не удовлетворившись предложенным раскладом количества петель и рядов, мы в окне показанном выше жмем Cancel. Откроется еще одно окно и мы снова жмем Cancel



Снова откроется окно и мы жмем Close. Или во всех случаях нажимаем крестик, расположенный в правой части открывающегося окна.



Сейчас мы с вами пробежали по всему несложному пути создания узора, отказавшись от предложенных программой вариантов и начнем обработку изображения с разбором полетов, что, где нажимать и для чего. Первая наша задача - это изменить размер будущего узора. Смотрим на панель с инструментами




Чтобы изменить размер изображения в большую, или меньшую сторону, мы выбираем инструменты Zoom

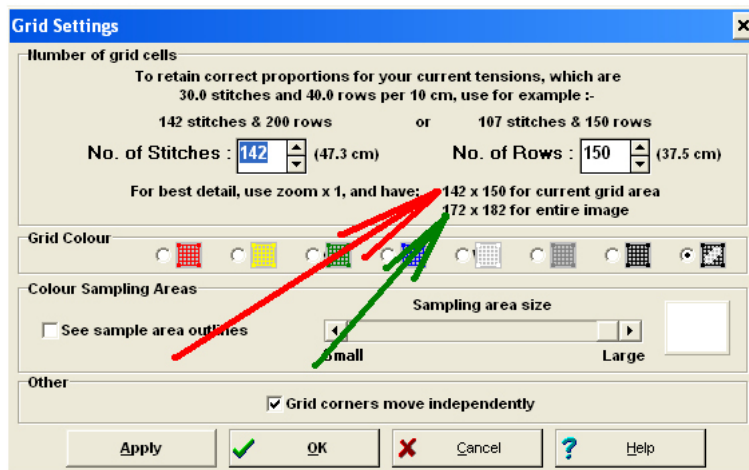


Я привыкла использовать эти инструменты для приближения и отдаления программы, но англичане народ своеобразный и они весьма оригинально решили вот таким образом не только приближать изображение, но и изменять размер изображения в пикселях. Два в одном. Замечательно!

Итак, чтобы увеличить изображение жмем лупу со знаком "+", чтобы уменьшить со знаком "-". Будем считать что мы хотим его уменьшить. Жмем пару раз на лупу со знаком минус и параметр указанный под инструментами изменился, показывая нам, что изображение уменьшено.



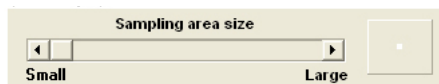
Теперь выбираем вот этот инструмент  и перед нами откроется до боли знакомое окно.



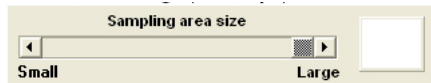
Но с одной разницей программа пересчитает количество петель и рядов которые мы можем ввести. Красной стрелкой показано новое значение количества рядов и петель, а зеленой стрелкой показано значение, которое было изначально и которое программа считает наиболее правильным для получения хорошего результата. Все расчеты умная программа сделает за нас. Скажем спасибо создателям и введя предложенные размеры попытаемся разобраться с другими настройками.

Grid Colour - на обработку вашего изображения этот параметр не влияет. Как я понимаю, сделано исключительно для удобства просмотра сетки определяющей количество рядов и петель. Выбор зависит от цветовой палитры вашего изображения. Выбираем любой удобный для просмотра параметр и смотрим на следующие настройки

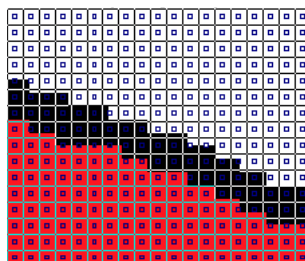
Colour Sampling Area - поставьте галочку в окне See sample area outline, этот параметр так же не влияет на обработку изображения, а сделан для удобства просмотра области определения цвета. А вот с бегунком Sampling Area Size мы сейчас разберемся. Параметр настройки ведется плавно от значения Small (минимум)



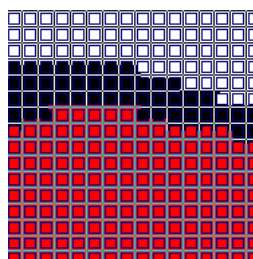
до значения Large (максимум)



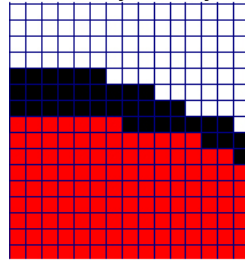
Этот параметр влияет на область определения программой цвета для каждого деления клетки, а поскольку деление клетки это будущая петля, то соответственно для каждой отдельной петли. Процесс определения происходит следующим образом. Установим значение на минимум, нажмем Ок. Затем максимально приблизим инструментом Zoom изображение и нажмем вот этот инструмент . В открывшемся окне нажмем Apply. Программа просчитает результат и выдаст нам вот такую картинку.



В каждую клеточку встроена еще одна клеточка. Это Area Size (область определения цвета), которая определяет какой все таки цвет будет присвоен каждой петле. Если вы передвините бегунок ближе к Large, то картина слегка изменится

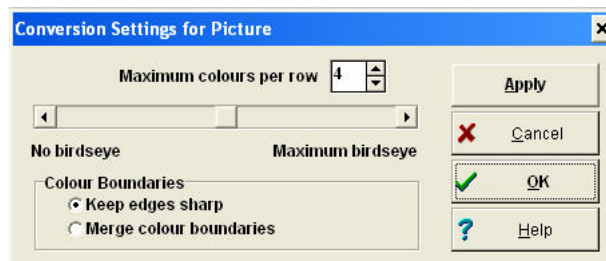


Деления внутри нашей сетки стали больше и заняли практически всю площадь. Если вы установите бегунок на Large, то разница между сеткой и областью отвечающей за определение цвета уже не будет заметно. Так вот, определение цвета ведется следующим



образом. Программа считывает информацию попавшую в установленную нами Area Size (область определения цвета) смешивает цвета и выдает средний параметр, есть такое умное слово усреднение. Меньшее значение - быстрая обработка, большее - точнее результат. Вот в общем-то и все об определении программой цвета для каждой клетки. Итак, вдоволь наигравшись с установкой Sample Area мы выставим значение для нашего рисунка в данном случае на Large, нажмем Ok. И обратимся к следующему этапу обработки изображения. Жмем на панели с инструментами и начинаем подробно разбираться со следующими настройками.

Maximum Colour Per Row - сей параметр определяет сколько цветов вы разрешаете программе использовать для обработки в одном



ряду. Если у вас в изображении в одном отдельновзятом ряду количество цветов не превышает 3 то и устанавливайте этот параметр. В нашем изображении в каждом ряду не более 4 цветов, мы установим это значение и, успокоившись, обратимся к следующим настройкам.

С высоты птичьего полета (Maximum Birdseye), или нет (No birdseye), и Colour Boundaries.



Для обработки нашего изображения эти параметры можно не использовать, а вот если вы возьмете многоцветную фотографию, то для ее обработки эти параметры очень даже и пригодятся.

No birdseyes - программа постарается привести ваше изображение ближе к мультяшному. С уменьшением оттенков.



Чем ближе бегунок к значению Maximum Birdseyes тем изображение становится более реалистичным, приобретает оттенки.



Опытные вязальщики в курсе что можно связать, а что в жизни не воплотишь на изделии. Я тут пас. Вроде как понимаю что нижнее изображение слишком сложно для вязания, но так жаль иной раз. Производители программы в описании дали несколько полезных советов как работать с этим параметром.

1. Лучше изменять этот параметр после установки цветовой палитры для будущего дизайна.
2. Чем лучше вы установите основные значения цветовой палитры, тем более точный результат вы получите.
3. Производители советуют уменьшить цветовую палитру до количества цветов которое вы будете использовать в вязании.

И последнее в настройках, это

Colour Boundaries

Keep edges sharp - следует использовать при обработке изображений с четкими разделениями границы цветов (Это как раз наше, мультяшное изображение)


Merge Colour Boundaries - этот параметр лучше использовать совместно с максимальным значением Birdseyes, при обработке многоцветных фотографий с плавными переходами цветов.

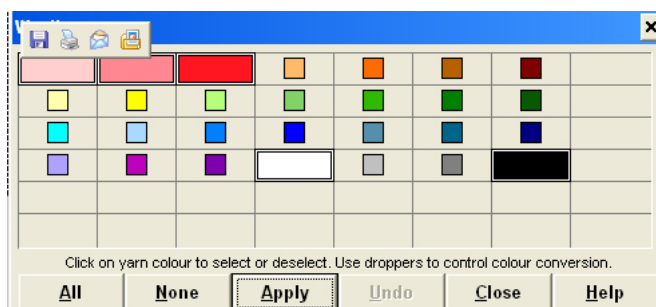
Следует помнить, что достаточно приличный алгоритм обработки изображений в DesignaKnit может быть улучшен умелым использованием дополнительных графических редакторов. Это отсебятина. В общем такие вот советы.

А мы вернемся к нашему изображению. Забудем про изменение параметров четких границ и взглядов с высоты птичьего полета.

Выберем на панели инструмент



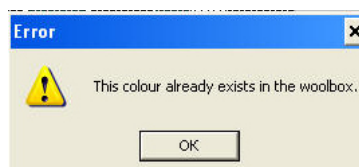
и в открывшемся окне, с помощью инструментов  установим цвета для нашего изображения.




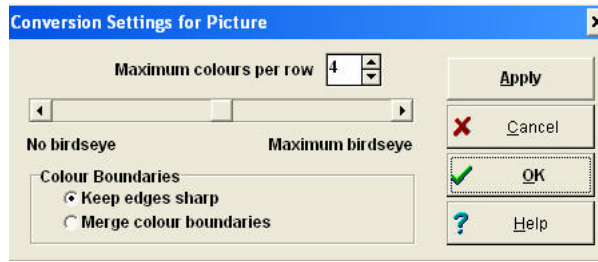
Итак, в открывшемся окне жмем кнопку None, затем на панели с инструментами выбираем самую правую пипетку и кликая по рабочей области выбираем нужные нам цвета. Программа подскажет вам какой цвет вы выбрали.



Как только вы выбрали нужный цвет, поднесите пипетку к любому окну Woolbox и кликните левой кнопкой мыши. Если цвет уже присутствует в палитре программа выдаст вам сообщение, что такой цвет уже выбран. Жмите Ок. и продолжайте работу.



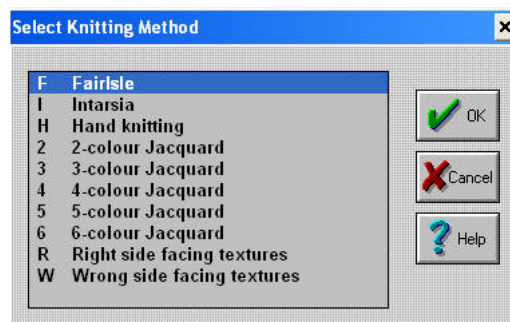
Когда все цвета будут выбраны нажмите Apply зайдите в меню  Conversion Settings for Picture. Проверьте правильно ли вы установили количество цветов (4 цвета) и нажмите Apply или Ок.



Ну всё, теперь нам осталось перенести наше изображение в Stitch Designer для последующей доработки. Жмем Ок.расположенный на панели с инструментами



В открывшемся окне с вопросом Сохранить изменения в графическом файле? Отвечаем либо Да, либо Нет. И видим окно с настройками параметров вязания.



- F - Двухцветный жаккард (не более 2х цветов в одном ряду)
 - I - Интарсия (вязание многоцветных узоров при помощи специальной каретки)
 - H- ручное вязание
 - 2 - двухцветный жаккард
 - 3 - трехцветный жаккард
 - 4 - четырехцветный жаккард
 - 5 - пятицветный жаккард
 - 6 - шестицветный жаккард
 - R - узор расположен с лицевой стороны (только для одноцветных дизайнов)
 - W - узор расположен с изнаночной стороны. (только для одноцветных дизайнов)
- Выбираем 4 метод вязания и жмем Ок.

Ну вот и всё. На этом этапе работа в Designer Studio закончилась и мы оказались в подпрограмме Stitch Designer для того, чтобы "причесать" наш дизайн и отправить его в Интерактивное Вязание.

Добавочка: Если вы выбрали изображение в котором хотите обработать только часть. То выберите на панели с инструментами кнопку Grib Area 

Определите нужную для обработки область и дальше по написанному...

